

**PERANCANGAN ANIMASI 2D**  
**“SOSIALISASI NILAI-NILAI DASAR PANCASILA**  
**BAGI ANAK SD DI KOTA YOGYAKARTA”**



**KARYA DESAIN**

**Tredi Kornawan**

**0711605024**

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL**  
**JURUSAN DESAIN**  
**FAKULTAS SENI RUPA**  
**INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**  
**2012**

UPT PERPUSTAKAAN ISI YOGYAKARTA		
INV.	21058 / H / S / 2013	
KLAS		
TERIMA	04-04-2013	TTD <i>CP.</i>

**PERANCANGAN ANIMASI 2D**  
**“SOSIALISASI NILAI-NILAI DASAR PANCASILA**  
**BAGI ANAK SD DI KOTA YOGYAKARTA”**



**KARYA DESAIN**

**Tredi Kornawan**

**0711605024**

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL**  
**JURUSAN DESAIN**  
**FAKULTAS SENI RUPA**  
**INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**  
**2012**



**PERANCANGAN ANIMASI 2D  
“SOSIALISASI NILAI-NILAI DASAR PANCASILA  
BAGI ANAK SD DI KOTA YOGYAKARTA”**



**KARYA DESAIN**

**Tredi Kornawan**

**0711605024**

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL  
JURUSAN DESAIN  
FAKULTAS SENI RUPA  
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA  
2012**

**PERANCANGAN ANIMASI 2D**  
**“SOSIALISASI NILAI-NILAI DASAR PANCASILA**  
**BAGI ANAK SD DI KOTA YOGYAKARTA”**



**KARYA DESAIN**

**Tredi Kornawan**

**NIM 0711605024**

**Tugas Akhir ini diajukan kepada Fakultas Seni Rupa**  
**Institut Seni Indonesia Yogyakarta sebagai**  
**salah satu syarat untuk memperoleh**  
**gelar sarjana S-1 dalam bidang**  
**Desain Komunikasi Visual**  
**2012**



Tugas Akhir Karya Desain berjudul:

**PERANCANGAN ANIMASI 2D SOSIALISASI NILAI-NILAI DASAR PANCASILA BAGI ANAK SD DI KOTA YOGYAKARTA**, diajukan oleh Tredi Kornawan, NIM 0711605024, Program Studi Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah disetujui Tim Pembina Tugas Akhir pada tanggal 14 Desember 2012 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/ Anggota

Drs. Arif Agung S. M.Sn

NIP. 19671116 199303 1 001

Pembimbing II/ Anggota

Novi Mayasari, S.H., L.L.M.

NIP. 19820405 200604 2 001

Cognate/ Anggota

M.Faizal Rochman, M.T

NIP. 19780221 200501 1 002

Ketua Program Studi Desain  
Komunikasi Visual/ Anggota

Drs. Hartono Karnadi, M.Sn.

NIP. 19650209 199512 1 001

Ketua Jurusan Desain/ Anggota

M.Sholahuddin, S.Sn, M.T.

NIP. 19701019 199903 1 001

Dekan Fakultas Seni Rupa  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Dr. Suastiwi, M.Des

NIP. 195908021988032002



## PERNYATAAN KEASLIAN

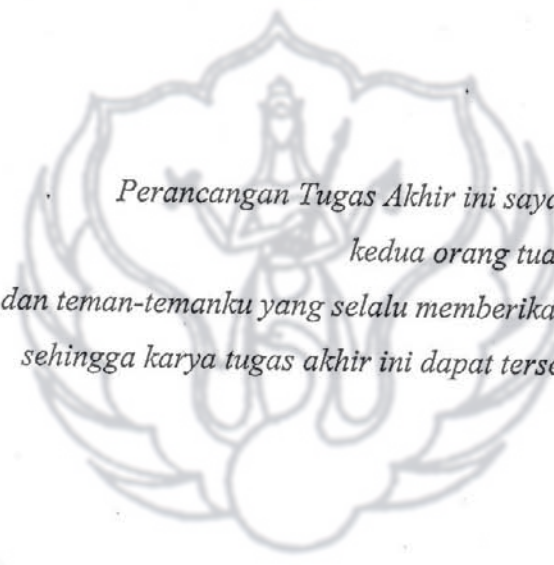
Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam laporan Tugas Akhir yang berjudul: **PERANCANGAN ANIMASI 2D SOSIALISASI NILAI-NILAI DASAR PANCASILA BAGI ANAK SD DI KOTA YOGYAKARTA** yang telah dibuat untuk melengkapi persyaratan menjadi Sarjana Seni Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Sejauh pengetahuan saya, bukan merupakan hasil duplikasi dari karya tugas akhir yang sudah diterbitkan atau dipublikasi oleh orang lain atau yang pernah digunakan untuk mendapat gelar sarjana di Institut Seni Indonesia Yogyakarta, kecuali bagian yang dicantumkan sumber informasi.



Tredi Kornawan

071 1605024

## PERSEMBAHAN



*Perancangan Tugas Akhir ini saya persembahkan untuk  
kedua orang tua, kakakku dan adikku,  
serta saudara dan teman-temanku yang selalu memberikan dukungan serta doa  
sehingga karya tugas akhir ini dapat terselesaikan dengan baik*

## KATA PENGANTAR

Dengan memanjatkan puji syukur atas kehadiran Tuhan Yang Maha Esa dengan segala rahmat serta hidayahNya sehingga Tugas Akhir Karya Desain ini dapat terselesaikan.

Tugas Akhir Karya Desain “Perancangan Animasi 2D Sosialisasi Nilai-nilai Dasar Pancasila bagi Anak SD di Kota Yogyakarta” ini merupakan salah satu syarat untuk mencapai gelar sarjana dalam bidang Desain Komunikasi Visual. Karya Desain Tugas Akhir ini juga merupakan salah satu pertanggung jawaban dalam pemenuhan tugas perkuliahan serta bukti dari seluruh mata kuliah yang ditempuh selama menjalani pendidikan di Program Studi Desain Komunikasi Visual Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Ide awal pembuatan karya desain yang berjudul “Perancangan Animasi 2D Sosialisasi Nilai-nilai Dasar Pancasila bagi Anak SD di Kota Yogyakarta” ini disebabkan karena penulis membaca sebuah artikel di surat kabar yang menyatakan bahwa terdapatnya kemerosotan pemahaman nilai-nilai dasar yang terkandung dalam Pancasila yang disebabkan karena tidak diberlakukannya lagi pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) di sekolah. Hal ini memicu pengambilan tema Pancasila sebagai tema Tugas Akhir penulis, karena Pancasila merupakan dasar hukum bangsa Indonesia.

Penulis berharap penulisan Tugas Akhir ini dapat bermanfaat bagi pembaca dan memberikan inspirasi dalam proses penciptaan kreatif di masa mendatang. Penulis menyadari bahwa tulisan ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, penulis mengharapkan saran dan kritik yang bersifat membangun demi kemajuan dimasa yang akan datang.

Yogyakarta, 14 Desember 2012

Penyusun



Tredi Kornawan



## UCAPAN TERIMA KASIH

Puji syukur kehadiran Allah SWT, atas segala karunia & rahmat-Nya sehingga Tugas Akhir karya desain ini dapat terselesaikan. Mungkin kata-kata ini tidak akan cukup mewakili sebuah rasa syukur & terima kasihku kepada:

- Nabi Muhammad SAW atas segala petunjuk dan jalan kebenaran umat islam di seluruh alam.
- Prof. Dr. A.M. Hermien Kusmayati selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
- Bapak Drs. M. Umar Hadi, M.S selaku Dekan FSR ISI Yogyakarta.
- Bapak M.Sholahuddin,S.Sn, M.T., selaku Ketua Jurusan Desain.
- Bapak Drs. Hartono Karnadi, M. Sn. Selaku ketua program studi Desain Komunikasi Visual ISI Yogyakarta.
- Bapak Drs. Arief Agung Swasono, M.Sn. Selaku dosen pembimbing I tugas akhir saya, terimakasih atas waktu bapak memberikan bimbingan kepada saya dengan kesabaran hingga terselesaikan tugas akhir ini.
- Bapak Ibu Novi Mayasari,S.H.,L.Lm. selaku dosen pembimbing II tugas akhir saya, terimakasih atas waktu dan sarannya.
- Terima kasih kepada Bpk Drs. Asnar Zacky selaku Dosen Waliku
- Terima kasih kepada seluruh dosen DKV ISI Yogyakarta dan seluruh staff yang tidak dapat saya sebutkan satu persatu.
- Terima kasih kepada orang tuaku, Bapak Subono & Ibu Sumiyati tercinta atas segala do'a, dukungan moril dan materiil dengan segenap kasih sayangnya.
- Terima kasih kakak dan adikku, Tanjung Herniati & Sri Tanjung, yang selalu memberi dukungan dan memberikan nasehat-nasehat.
- Teman-teman, terutama bagi Soni M Soleh yang telah banyak membantu dalam proses pembuatan karya Tugas Akhir, Teja Prihastama, Ami, Randi Brahmantyo dan Ibu Tuti Rusmini, tak lupa juga terima kasih pada Akbar

Annasher, Fuadi Nur, Sekar Datri, Indra Prihantoro, Wisnu Wijaya, Endro Kustono, Bangkit Ristanto, Ryo Ramadhan dan semua teman-teman Sapoe Lidi'07 yang tidak bisa disebutkan satu persatu, terima kasih atas segala bantuannya dan hari-hari yang menyenangkan.

- Terimakasih juga kepada, Bima S Raisuli, Bayu Raharjo, Mas Roni, M. Asharudin, Mbak Sari, Mas Lilik Sumantoro, Mas Jimmy, yang telah memberikan pelajaran tentang desain dan animasi.
- Kepada Tri Wahyu Cecek. P, Yoga Adi. P, Indriya Jalu. B.P, Rizkian N.S atas segala bantuannya.

Terimakasih kepada semua orang yang telah membantu saya baik secara langsung maupun tidak langsung yang tidak bisa saya sebutkan namanya satu persatu.



## ABSTRAK

Nama : Tredi Kornawan

Judul : PERANCANGAN ANIMASI 2D “SOSIALISASI NILAI-NILAI  
DASAR PANCASILA BAGI ANAK SD DI KOTA YOGYAKARTA”

Indonesia merupakan negara yang berlandaskan atas ideologi Pancasila. Istilah Pancasila terdiri dari dua kata dari bahasa Sansekerta: *panca* berarti lima dan *sila* berarti prinsip atau asas. Pancasila merupakan rumusan dan pedoman kehidupan berbangsa dan bernegara bagi seluruh rakyat Indonesia. Pancasila terdiri dari lima sila utama yang tersusun sebagai berikut: Ketuhanan Yang Maha Esa, Kemanusiaan yang adil dan beradab, Persatuan Indonesia, Kerakyatan yang dipimpin oleh hikmat kebijaksanaan dalam permusyawaratan/perwakilan, dan Keadilan sosial bagi seluruh rakyat Indonesia, yang tercantum pada paragraf ke-4 Pembukaan Undang-undang Dasar 1945.

Namun pada saat ini adanya fakta tentang berita ditiadakannya mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) di jenjang Sekolah Dasar, Sekolah Menengah Pertama dan Sekolah Menengah Atas yang kemudian diubah menjadi Pendidikan Kewarganegaraan (PPKn) menyebabkan menurunnya pengetahuan anak tentang Pendidikan Pancasila. Berita ini merupakan salah satu berita yang banyak menarik perhatian, khususnya masyarakat Yogyakarta yang memiliki julukan Kota Pelajar. Hal tersebut mendorong penulis untuk menyusun perancangan film animasi dengan tema Pancasila sebagai bentuk sosialisasi penanaman dan pengingat kembali tentang nilai-nilai moral yang terkandung dalam Pancasila, khususnya bagi anak Sekolah Dasar di Kota Yogyakarta.

Perancangan Tugas Akhir yang berjudul Perancangan Animasi 2D Sosialisasi Nilai-Nilai Dasar Pancasila Bagi Anak SD Di Kota Yogyakarta ini berisi tentang pengamalan sila-sila Pancasila dalam kehidupan sehari-hari. Ditampilkan dengan visualisasi yang mencerminkan kehidupan anak Sekolah Dasar, dikarenakan *target audiencenya* adalah anak Sekolah Dasar. Penulis menggunakan pendekatan visualisasi yang berupa animasi 2 Dimensi dan menggunakan bahasa daerah dimana *target audience* tersebut berada, sehingga



## ABSTRAK

Nama : Tredi Kornawan

Judul : PERANCANGAN ANIMASI 2D “SOSIALISASI NILAI-NILAI  
DASAR PANCASILA BAGI ANAK SD DI KOTA YOGYAKARTA”

Indonesia merupakan negara yang berlandaskan atas ideologi Pancasila. Istilah Pancasila terdiri dari dua kata dari bahasa Sansekerta: *panca* berarti lima dan *sila* berarti prinsip atau asas. Pancasila merupakan rumusan dan pedoman kehidupan berbangsa dan bernegara bagi seluruh rakyat Indonesia. Pancasila terdiri dari lima sila utama yang tersusun sebagai berikut: Ketuhanan Yang Maha Esa, Kemanusiaan yang adil dan beradab, Persatuan Indonesia, Kerakyatan yang dipimpin oleh hikmat kebijaksanaan dalam permusyawaratan/perwakilan, dan Keadilan sosial bagi seluruh rakyat Indonesia, yang tercantum pada paragraf ke-4 Pembukaan Undang-undang Dasar 1945.

Namun pada saat ini adanya fakta tentang berita ditiadakannya mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) di jenjang Sekolah Dasar, Sekolah Menengah Pertama dan Sekolah Menengah Atas yang kemudian diubah menjadi Pendidikan Kewarganegaraan (PPKn) menyebabkan menurunnya pengetahuan anak tentang Pendidikan Pancasila. Berita ini merupakan salah satu berita yang banyak menarik perhatian, khususnya masyarakat Yogyakarta yang memiliki julukan Kota Pelajar. Hal tersebut mendorong penulis untuk menyusun perancangan film animasi dengan tema Pancasila sebagai bentuk sosialisasi penanaman dan pengingat kembali tentang nilai-nilai moral yang terkandung dalam Pancasila, khususnya bagi anak Sekolah Dasar di Kota Yogyakarta.

Perancangan Tugas Akhir yang berjudul Perancangan Animasi 2D Sosialisasi Nilai-Nilai Dasar Pancasila Bagi Anak SD Di Kota Yogyakarta ini berisi tentang pengamalan sila-sila Pancasila dalam kehidupan sehari-hari. Ditampilkan dengan visualisasi yang mencerminkan kehidupan anak Sekolah Dasar, dikarenakan *target audiencenya* adalah anak Sekolah Dasar. Penulis menggunakan pendekatan visualisasi yang berupa animasi 2 Dimensi dan menggunakan bahasa daerah dimana *target audience* tersebut berada, sehingga

akan mempermudah untuk memahami isi dari film tersebut. Dalam Perancangan ini penulis bekerja sama dengan Dinas Pendidikan Kota Yogyakarta, HANdFIREstudio dan KREASI Soni.

*Keywords: Animasi, Pancasila, Sosialisasi, Yogyakarta*





## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL .....	i
HALAMAN SUB JUDUL .....	ii
HALAMAN PENGESAHAN .....	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN.....	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	v
KATA PENGANTAR .....	vi
UCAPAN TERIMA KASIH .....	vii
ABSTRAK .....	ix
DAFTAR ISI .....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xvi
DAFTAR TABEL.....	xviii

<b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>	
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Rumusan Masalah .....	4
C. Tujuan Perancangan .....	4
D. Batasan Lingkup Perancangan .....	5
E. Manfaat Perancangan .....	5
F. Metode Perancangan .....	6
1. Data Yang dibutuhkan .....	6
2. Metode pengumpulan Data .....	6
3. Alat/Instrumen yang digunakan.....	6
4. Metode Analisis data .....	7
5. Langkah-langkah Perancangan .....	7
G. Sistematika Perancangan .....	8
H. Skematika Perancangan.....	10

<b>BAB II IDENTIFIKASI DAN ANALISIS.....</b>	
A. Tinjauan Tentang Animasi.....	11

1. Definisi Animasi.....	11
2. Sejarah Animasi.....	12
3. Perkembangan Film Animasi di Indonesia.....	16
4. Animasi Pendek.....	19
5. Animasi 2 Dimensi.....	19
6. Animasi Sebagai Media komunikasi.....	25
7. Proses Pembuatan Film Animasi 2 Dimensi .....	28
 B. Tinjauan Tentang Pancasila.....	29
1. Definisi Pancasila... ..	29
2. Nilai-nilai Dasar Pancasila.....	33
3. Pendidikan Pancasila Bagi Anak SD .....	36
 C. Tinjauan Tentang Psikologi Anak.....	38
1. Psikologi Perkembangan Anak.....	38
2. Karakteristik Anak Usia Sekolah Dasar.....	40
 D. Data Klien .....	41
E. Data Perusahaan.....	43
F. Analisis Data .....	44
1. <i>What</i> .....	44
2. <i>Why</i> .....	45
3. <i>When</i> .....	45
4. <i>Where</i> .....	45
5. <i>Who</i> .....	45
6. <i>How</i> .....	45
G. Kesimpulan Analisis.....	46

### **BAB III KONSEP PERANCANGAN.....**

A. Pra Produksi .....	48
1. Tujuan Komunikasi .....	48

2. Strategi Komunikasi.....	48
3. Target Audiene .....	49
4. Tujuan Media .....	49
5. Seleksi Media .....	50
6. Tujuan dan Strategi Kreatif.....	52
a. Isi Pesan .....	52
b. Bentuk Pesan.....	53
7. Sinopsis .....	53
8. Storyline .....	54
9. Script.....	57
10. Format .....	68
a. Media .....	68
b. Audio.....	69
c. Visual .....	69
11. Program Visual .....	69
a. Desain karakter .....	69
b. Desain Latar Belakang (Background).....	72
12. Elemen Visual .....	72
a. Typografi.....	72
b. Logo Perusahaan .....	73
c. Logo Film.....	73
B. Produksi.....	73
1. <i>Key Animation</i> .....	73
2. Inbeetween.....	74
3. Background.....	74
C. Pasca produksi.....	74
1. Dubbing.....	74
2. Final Composse .....	75
3. Noise Design .....	75
4. Mastering.....	75
D. Teknis Perancangan .....	75

1. Langkah Perancangan .....	75
a. Pra Produksi .....	75
b. Produksi .....	75
c. Pasca Produksi .....	75
E. Biaya Perancangan .....	76

#### **BAB IV VISUALISASI .....**

A. <i>Logo Judul</i> .....	77
1. Data Visual Logo Judul .....	77
2. Study Tipografi Logo Judul .....	77
3. Final Logo Judul .....	79
B. Studi Karakter .....	80
1. Data Visual Karakter Anak .....	80
2. Study Karakter .....	81
a. Karakter Budi .....	81
b. Karakter Somat .....	82
c. Karakter Lia .....	83
d. Karakter Joe .....	84
e. Karakter Doni .....	85
C. <i>Desain Background</i> .....	
1. Data Visual Background .....	86
2. Sketsa Background .....	87
3. Studi Background .....	88
D. Storyboard .....	89
E. Media .....	107
1. Desain Poster Film dan Promosi .....	107
2. Desain Cover CD dan Label CD .....	108
3. Desain Poster Pameran dan Buku Saku .....	109
4. Desain Pin, Gantungan kunci dan Stiker .....	110
5. Desain T-Shirt .....	111

#### **BAB V PENUTUP .....**



A. Kesimpulan .....	112
B. Saran .....	113
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	114
<b>LAMPIRAN</b> .....	





## DAFTAR GAMBAR

Gbr 1. Film Animasi “The Horse in Action”.....	11
Gbr 2. Lukisan-lukisan di gua Lascaux.....	12
Gbr 3. Praxinoscope.....	13
Gbr 4. Film Animasi “Gertie the Dinosaur”.....	14
Gbr 5. Film Animasi “Mickey Mouse”.....	15
Gbr 6. Film Animasi “Ponyo”.....	16
Gbr 7. Film Animasi “Si Doel Memilih” .....	17
Gbr 8. Film Animasi “HOMELAND” .....	18
Gbr 9. Film Animasi “MERAIH MIMPI” .....	19
Gbr 10. <i>Squash and stretch</i> .....	20
Gbr 11. Anticipation .....	20
Gbr 12. Staging .....	20
Gbr 13. <i>Straight ahead action and pose to pose</i> .....	21
Gbr 14. <i>Follow through and overlapping action</i> .....	21
Gbr 15. <i>Slow in slow out</i> .....	22
Gbr 16. <i>Arcs</i> .....	22
Gbr 17. <i>Secondary action</i> .....	23
Gbr 18. <i>Timing</i> .....	23
Gbr 19. <i>Exaggeration</i> .....	23
Gbr 20. <i>Solid drawing</i> .....	24
Gbr 21. <i>Appeal</i> .....	24
Gbr 22. Lambang Burung Garuda.....	30
Gbr 23. Sila Pancasila.....	32
Gbr 24. Logo Dinas Pendidikan Kota Yogyakarta.....	41
Gbr 25. Logo HANdFIRE Studio .....	43
Gbr 26. film Alice In Wonderland .....	77
Gbr 27. Animasi Dora the Explorer.....	77
Gbr 28. Animasi SpongeBob.....	77
Gbr 29. Animasi Toy Story 3 .....	77

Gbr 30. Pemilihan Warna Logo Judul .....	79
Gbr 31. Alternatif Lay Out Judul terpilih.....	79
Gbr 32. Final Logo Judul.....	79
Gbr 33. Data Visual Karakter Anak .....	81
Gbr 34. Standar Karakter Budi .....	82
Gbr 35. Ekspresi Karakter Budi .....	82
Gbr 36. Standar Karakter Somat .....	83
Gbr 37. Ekspresi Karakter Somat.....	83
Gbr 38. Standar Karakter Lia.....	84
Gbr 39. Ekspresi Karakter Lia .....	84
Gbr 40. Standar Karakter Joe .....	85
Gbr 41. Ekspresi Karakter Joe.....	85
Gbr 42. Standar Karakter Doni .....	86
Gbr 43. Ekspresi Karakter Doni .....	86
Gbr 44. Data Visual Background .....	86
Gbr 45. Sketsa background .....	87
Gbr 46. Studi Background.....	88
Gbr 47. Storyboard.....	89
Gbr 48. Studi Poster Film dan Promosi .....	107
Gbr 49. Desain Poster Film dan Promosi .....	107
Gbr 50. Studi Cover CD dan Label CD .....	108
Gbr 51. Desain Cover CD dan Label CD .....	108
Gbr 52. Studi Poster Pameran.....	109
Gbr 53. Desain Poster Pameran dan Buku Saku .....	109
Gbr 54. Studi Pin dan Gantungan kunci .....	110
Gbr 55. Desain Pin dan Gantungan kunci .....	110
Gbr 56. Studi <i>T-Shirt dan Flyer</i> .....	111
Gbr 57. Desain <i>T-Shirt dan Flyer</i> .....	111

## DAFTAR TABEL

Tabel 1. Desain SkematikaPerancangan.....	10
Tabel 2. Penilaian Alternatif Lay Out Logo.....	78



## BAB I PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Perancangan

Indonesia merupakan negara yang berlandaskan atas ideologi Pancasila. Istilah Pancasila terdiri dari dua kata bahasa Sansekerta: *panca* berarti lima dan *sila* berarti prinsip atau asas<sup>1</sup>. Pancasila merupakan rumusan dan pedoman kehidupan berbangsa dan bernegara bagi seluruh rakyat Indonesia. Pancasila terdiri dari lima sila utama yang tersusun sebagai berikut: Ketuhanan Yang Maha Esa, Kemanusiaan yang adil dan beradab, Persatuan Indonesia, Kerakyatan yang dipimpin oleh hikmat kebijaksanaan dalam permusyawaratan/perwakilan, dan Keadilan sosial bagi seluruh rakyat Indonesia, yang tercantum pada paragraf ke-4 Pembukaan Undang-undang Dasar 1945.<sup>2</sup>

Masing-masing sila dalam Pancasila memiliki nilai-nilai moralitas yang berpangkal pada hubungan manusia dengan Tuhan (sila kesatu), hubungan manusia dengan manusia (sila kedua), hubungan manusia dengan alam sekitar lingkungan (sila ketiga). Sedangkan manusia sebagai makhluk sosial dalam Pancasila, mencerminkan hubungan kodrati dalam kehidupan yaitu hubungan manusia dengan berbagai perbedaan dan permasalahan yang harus dipecahkan dan diselesaikan secara demokratis (sila keempat), dan hubungan manusia dengan kepemimpinan, mengharuskan peran pemimpin yang adil dalam berbagai pengambilan keputusan (sila kelima).<sup>3</sup>

Tanggal 1 Juni adalah Hari Kelahiran Pancasila, sekaligus Hari Anak Sedunia. Kedua hari itu merupakan momen penting bagi bangsa Indonesia, karena anak-anak kelak akan menjadi pemimpin yang akan meneruskan

---

<sup>1</sup> Pandji Setijo, *Pendidikan Pancasila Perspektif Sejarah Perjuangan Bangsa*, (Jakarta: PT Gramedia Widasarana Indonesia, 2009), hal: 15

<sup>2</sup> Pandji Setijo, Loc.Cit, hal: 70

<sup>3</sup> H. A. Gani Jusuf, *"Kongkritisasi Nilai-nilai Pancasila Dalam Mempertahankan Kelangsungan Hidup Bangsa dan Negara"*, (Makalah Lembaga Ketahanan Nasional RI, 2011), hal: 2



perjuangan bangsa. Mereka adalah harapan masa depan, penentu arah kemajuan dan kesejahteraan bangsa. Dengan demikian maka pemerintah menggalakan pendidikan Pancasila di sekolah dari mulai Sekolah Dasar (SD), Sekolah Menengah Pertama (SMP) dan Sekolah Menengah Atas (SMA) dengan tujuan untuk menanamkan jiwa Pancasila di benak generasi penerus bangsa Indonesia.

Namun pada kenyataannya di kota Yogyakarta, hasil survei dari beberapa lembaga yang dilakukan pada tahun 2006 dan 2007 menunjukkan bahwa pengetahuan masyarakat tentang Pancasila telah merosot tajam. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Pusat Studi Pancasila (PSP) UGM terhadap siswa SMA pada tahun 2010 memperteguh kemerosotan pemahaman tentang Pancasila. Merosotnya nilai-nilai Pancasila disebabkan karena tidak diberlakukannya lagi mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) yang telah di ganti dengan Pendidikan Kewarganegaraan (PKn).<sup>4</sup>

Digantinya mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan menjadi Pendidikan Kewarganegaraan di semua jenjang pendidikan membawa konsekuensi ditinggalkannya nilai-nilai dasar Pancasila, seperti toleransi beragama, kemanusiaan, kerukunan, musyawarah, dan gotong-royong. Menurut Vipti Retna N (Guru PKn SMAN II Wates) minimnya Pendidikan Pancasila berdampak pada hilangnya kebanggaan sebagai bangsa dan tergerusnya tata krama. Beliau juga menjelaskan bahwa memang tidak bisa memprotes UU Sisdiknas, namun guru harus kreatif menyelipkan pendidikan Pancasila sejak dini karena dari Pancasila juga dapat belajar tingkah laku.<sup>5</sup> Anggota Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP), Mungin Eddy Wibowo, mengatakan pemahaman guru masih terbatas pada tekstual dan belum sampai pada pemahaman kontekstual. Padahal dalam kurikulum pendidikan yang berlaku

---

<sup>4</sup> M As'ad Said Ali, "*Pengetahuan Pancasila Merosot Tajam*" dalam *Kedaulatan Rakyat* (Yogyakarta), Kamis, 20 Mei 2010

<sup>5</sup> Vipti Retna N, "*Pendidikan Pancasila Terabaikan*" dalam *Kompas* (Yogyakarta), Senin, 11 Oktober 2010



saat ini, peran guru sangat penting, terutama untuk merancang kurikulum sekolah yang lebih mengarah pada pembentukan karakter peserta didik. Jika guru tidak mampu menerjemahkan kurikulum Pendidikan Kewarganegaraan dengan contoh konkret, peserta didik akan kesulitan mempraktikkannya dalam kehidupan sehari-hari.<sup>6</sup>

Dengan adanya penetapan bahwa Pendidikan Pancasila di Sekolah sudah diganti menjadi Pendidikan Kewarganegaraan, membuat nilai-nilai yang terkandung pada Pancasila secara tidak langsung menjadi lemah. Meskipun Pendidikan Pancasila sudah tidak diajarkan secara formal di Sekolah tapi harus tetap ada suatu penyuluhan tentang sosialisasi nilai-nilai Pancasila bagi anak Sekolah Dasar di kota Yogyakarta khususnya dan sekolah-sekolah lanjutan pada umumnya, karena Pancasila merupakan landasan ideologi bangsa dan siswa sebagai generasi penerus bangsa, maka perlu memahami nilai-nilai Pancasila. Oleh karena itu perlu adanya partisipasi dari pihak Dinas Pendidikan Kota Yogyakarta untuk ikut serta dalam proses sosialisasi dan reaktualisasi nilai-nilai dasar Pancasila bagi anak Sekolah Dasar di kota Yogyakarta.

Penyuluhan Sosialisasi nilai-nilai Dasar Pancasila ini lebih difokuskan pada siswa Sekolah Dasar, karena pendidikan pada Sekolah Dasar lebih cenderung mengutamakan aspek pembentukan mental dan moralitas. Bentuk dari sosialisasi tentang nilai-nilai Pancasila untuk Sekolah Dasar tidak harus memuat butir – butir Pengamalan Pancasila secara keseluruhan, namun bisa juga berdasarkan atas pengamalan Dasar Pancasila secara umum, misalnya menanamkan nilai-nilai seperti toleransi beragama, sikap tenggang rasa, persatuan, musyawarah dan gotong royong.

Proses sosialisasi nilai-nilai Dasar Pancasila di Sekolah Dasar di kota Yogyakarta diperlukan adanya sebuah media sosialisasi salah satunya adalah media animasi 2 Dimensi. Pentingnya penggunaan media animasi

---

<sup>6</sup><http://internasional.kompas.com/read/2011/05/06/03075643/Pendidikan.Pancasila.Dihapus.html>, terakhir diakses hari Rabu, 19 Oktober 2011, jam 13:47 WIB

sebagai salah satu bentuk alternatif penyampaian pelajaran di Sekolah Dasar adalah karena pada usia sekolah dasar anak lebih cenderung mudah menangkap pendidikan yang menitik beratkan pada aspek visual. Karakteristik anak SD yang berusia 6-12 tahun lebih cenderung suka meniru hal-hal yang menurut mereka menarik. Robert J. Havighurst mengemukakan bahwa setiap perkembangan individu harus sejalan dengan perkembangan aspek lain seperti di antaranya adalah aspek psikis, moral dan sosial.<sup>7</sup> Oleh karena itu dalam sosialisasi nilai-nilai Pancasila juga dibutuhkan media pembelajaran yang sesuai dengan usia anak Sekolah Dasar.

Menghubungkan antara bentuk pengajaran dan karakteristik Psikologis anak sangat penting dalam menciptakan kegiatan belajar mengajar yang kondusif, sehingga timbul harapan besar untuk mengangkat perancangan animasi 2D Sosialisasi Nilai-nilai Dasar Pancasila bagi anak SD di Kota Yogyakarta. Diharapkan dengan melihat perancangan animasi ini, anak Sekolah Dasar akan mengingat dan mengamalkan nilai-nilai moral yang terkandung dalam Pancasila sesuai dengan harapan dari Dinas Pendidikan Kota Yogyakarta dimana Dinas disini sebagai klien dari perancangan ini.

#### **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian di atas, maka dapat ditarik rumusan masalah: Bagaimana merancang Komunikasi Visual tentang Sosialisasi Nilai-nilai Dasar Pancasila yang informatif dan edukatif untuk anak Sekolah Dasar di Kota Yogyakarta melalui media animasi 2D?

#### **C. Tujuan Perancangan**

Tujuan perancangan film animasi disini adalah:

---

<sup>7</sup> <http://baliteacher.blogspot.com/2010/02/karakteristik-anak-sd.html>, terakhir diakses hari Rabu, tanggal 19 Oktober 2011, jam 14:24 WIB

1. Memperkenalkan dan mengingatkan kembali nilai-nilai dasar yang terkandung dalam Pancasila bagi anak Sekolah Dasar di Kota Yogyakarta melalui media animasi 2D.
2. Sebagai media alternatif pembelajaran di sekolah khususnya bagi siswa Sekolah Dasar di kota Yogyakarta.

#### **D. Batasan Ruang Lingkup Perancangan**

Dalam perancangan animasi Sosialisasi Nilai-Nilai Dasar Pancasila, lingkup perancangan sebatas perancangan animasi 2 Dimensi yang didalamnya membahas Nilai-nilai Dasar Pancasila secara umum dikarenakan *target audience* hanya sebatas anak-anak Sekolah Dasar di kota Yogyakarta.

#### **E. Manfaat Perancangan**

##### **1. Bagi Mahasiswa**

Perancangan diharapkan dapat menambah wawasan dalam penerapan ilmu pengetahuan tentang desain dan animasi terhadap permasalahan yang nyata dalam masyarakat.

##### **2. Bagi Lembaga (DKV)**

Perancangan dapat menambah aset ilmu pengetahuan Desain Komunikasi Visual serta dapat menjadi tolak ukur untuk mengetahui kemampuan mahasiswa di bidang desain dalam menghadapi permasalahan yang nyata di masyarakat

##### **3. Bagi masyarakat**

Diharapkan dengan perancangan ini masyarakat khususnya siswa dan guru Sekolah Dasar di kota Yogyakarta akan mendapat informasi dan pengetahuan tentang Nilai-nilai Dasar yang terkandung dalam Pancasila sehingga menumbuhkan jiwa Pancasila.



## **F. Metode Perancangan**

Dalam pembuatan sebuah perancangan Animasi 2D Sosialisasi Nilai-nilai Dasar Pancasila bagi anak diperlukan adanya langkah kerja sebagai berikut:

### **1. Data Yang Dibutuhkan**

Didalam membuat sebuah perancangan karya Desain Komunikasi Visual diperlukan adanya sebuah data, baik data verbal maupun data visual.

#### **a. Data Verbal**

Data verbal adalah data yang berupa tulisan. Dapat diperoleh dari hasil pengamatan dari referensi-referensi baik dokumen ataupun buku yang memuat tentang apa yang akan dibahas dalam perancangan tersebut.

#### **b. Data Visual**

Yaitu data yang diperoleh dari hasil dokumentasi yang berupa foto, video, maupun gambar yang terkait dengan obyek dari perancangan tersebut.

### **2. Metode Pengumpulan Data**

#### **a. Studi Pustaka**

Metode pengumpulan data baik dari buku, dokumen, ataupun referensi dari internet yang membahas tentang Animasi dan pengetahuan tentang Pancasila.

#### **b. Dokumentasi**

Dokumentasi berupa foto, video maupun gambar yang terkait dengan obyek perancangan.

### **3. Alat/Instrumen yang digunakan**

Dalam membuat sebuah perancangan sosialisasi dalam bentuk karya Animasi 2 Dimensi, dibutuhkan *light box*, kertas, pensil, *drawing*

*pen*, penghapus, pengaris, *pegbar* sebagai alat pada proses sketsa, pembuatan *storyboard*, *keypost*, dan *in between*. Scanner untuk proses scan gambar. Seperangkat Komputer PC maupun *Laptop* yang berbasis grafis, *software* yang digunakan meliputi *Adobe Photoshop* digunakan pada proses *colouring* (pewarnaan digital), *Adobe After effects/ Adobe flash* untuk proses *Compossing*, *Adobe Primere* pada proses *Editing*. Dan juga alat perekam suara.

#### 4. Metode Analisa Data

Metode analisis yang digunakan dalam Perancangan Animasi 2D Sosialisasi Nilai-nilai Dasar Pancasila Bagi Anak Sekolah Dasar di Kota Yogyakarta ini ialah menggunakan metode 5W+1H. Analisis 5W+1H merupakan tinjauan tentang *What* (Apa), *Why* (Mengapa), *Where* (Dimana), *Who* (Siapa), *When* (Kapan), dan *How* (Bagaimana). Alasan pemilihan metode 5W+1H dikarenakan perancangan ini bersifat sosial bukan komersil, sehingga tidak diperlukan metode analisis SWOT yang mengedepankan aspek persaingan pasar.

#### 5. Langkah-langkah Perancangan

Tahapan yang dikerjakan dalam membuat sebuah karya animasi 2 Dimensi dibagi atas tahap pra produksi, tahap produksi dan pasca produksi. Pada tahap pra produksi yaitu pembuatan ide cerita, naskah skenario, *storyboard* dan pembuatan sketsa karakter sebagai master karakter dari tokoh cerita. Tahap Produksi meliputi; pembuatan *background*, *keypost* dan *inbetween*. *Keypost* merupakan hal yang sangat penting karena *keypost* menentukan gerakan yang akan dibuat pada adegan percut. Sedangkan *inbetween* menentukan durasi dari gerakan adegan per *cut* tersebut, tidak lupa juga pada proses *inbetween* ini juga dilakukan proses penintaan baik menggunakan *drawing pen*. Setelah proses inbeetwen per *cut*, dilakukan proses *scanning* untuk memasukkan



gambar kedalam komputer untuk proses *colouring* dan *compossing*. Setelah proses *compossing* dilanjutkan pada tahap pasca produksi. Dimana pasca produksi dalam pembuatan animasi 2 Dimensi yaitu proses *editing*.

**G. Sistematika Perancangan**

Sistematika Perancangan adalah sebagai berikut:

**BAB I. PENDAHULUAN**

- A. Latarbelakang Masalah**
- B. Rumusan masalah.**
- C. Tujuan Perancangan**
- D. Batasan Masalah.**
- E. Metode perancangan**
- F. Sistematika Perancangan**
- G. Skematika Perancangan**

**BAB II. IDENTIFIKASI DAN ANALISIS**

- A. Tinjauan tentang Animasi**
- B. Tinjauan tentang Pancasila**
- C. Tinjauan tentang Psikologi Anak**
- D. Data Klien**
- E. Data Perusahaan**
- F. Analisis Data**
- G. Kesimpulan Analisis**

**BAB III. KONSEP PERANCANGAN**

- A. Pra Produksi**
  - 1. Tujuan Komunikasi
  - 2. Strategi Komunikasi
  - 3. *Target Audience*

4. Tujuan Media
5. Seleksi Media
6. Tujuan dan Strategi Kreatif
7. Sinopsis
8. *Storyline*
9. *Script*
10. Format
11. Program Visual
12. Element Visual

#### **B. Produksi**

1. *Key Animation*
2. *Inbeetween*
3. *Beckground*
4. *Scan, Print, Compose*

#### **C. Pasca Produksi**

1. *Dubbing*
2. *Final Compose*
3. *Noise Design*
4. *Mastering*

#### **D. Teknis Perancangan**

#### **E. Biaya Perancangan**

### **BAB IV. VISUALISASI**

#### **A. Lay Out**

#### **B. Storyboard**

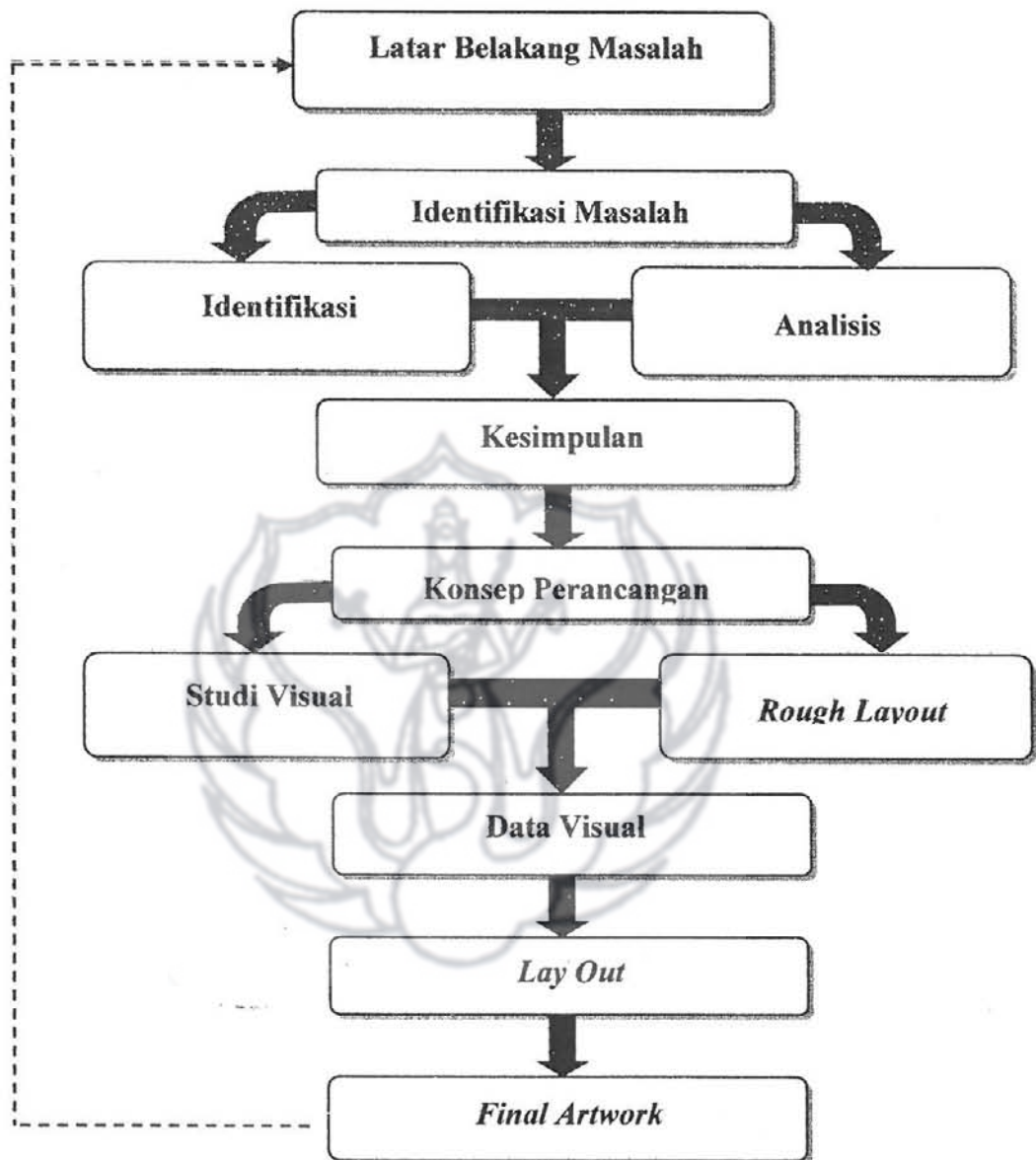
#### **C. Filnal Artwork**

### **BAB V. PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan Dan Saran**

#### **B. Daftar Pustaka**

## H. Skematika Perancangan



(Tabel.1 Skematika Perancangan)